



Girls' Choice

Wensen en grenzen in intimiteit

Spelregels

Toepassing

Het spel Girls' Choice is voor meisjes in de leeftijdscategorie van 10-13 jaar (*basisspel*) en 13-15 jaar (*andere zijde van het spelbord*). Het spel kan individueel en als team worden gespeeld.

Aantal spelers

Individueel: 2-5 spelers.
Team: maximaal 10 spelers. Vanwege het soort vragen is het raadzaam de groep niet groter te maken.

Spelmaterialen

- 1 rond spelbord
- 101 opdrachtkaarten voor Girls' Choice in 5 verschillende kleuren
- 75 opdrachtkaarten voor Girls' Choice - Basisspel in 5 verschillende kleuren
- 15 hartjeskaarten (1, 2 of 3 hartjes)
- 5 spelfiguren
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregelboekje voor de spelers
- 1 handleiding voor de spelbegeleider
- 1 antwoordboekje
- 1 speldoos en deksel

Girls' Choice – Basisspel

- Spelregels voor meisjes van 10 tot 13 jaar -

Doel van het spel

Probeer spelenderwijs meer te weten te komen over jongens, seks, relaties en zwangerschap. Ontdek wat jij weet van seksualiteit, hoe jij en anderen erover denken en hoe je met jongens omgaat.

Uitleg spelmaterialen

Spelbord

Leg het spelbord op tafel met de zijde 'Basisspel' naar boven. Rondom het spelbord zie je in de buitenste ring 5 verschillende kleuren die overeenkomen met de bijbehorende opdrachtkaarten: Weet jij het? (geel), Wat vind jij? (rood), Toneelspelen (oranje), Praten (blauw) en Uitbeelden (groen).

Opdrachtkaarten

Voor het basisspel gebruik je de 75 opdrachtkaarten waar 'Basisspel' op de achterzijde staat. Elke opdrachtkaart bevat 4 tot 5 verschillende opdrachten.

Hartjeskaarten

De kaarten met daarop 1, 2 of 3 hartjes, zijn de hartjeskaarten. Met deze kaarten kun je aangeven hoe je vindt dat de speler de opdracht heeft uitgevoerd.

Vorbereiding

Selecteer de opdrachtkaarten van het 'Basisspel'. Sorteert de kaarten per kleur. Schud de kaarten en leg ze om het bord. Elke speler kiest een spelfiguur en zet deze op het vakje 'Start'. Elke speler krijgt 3 verschillende hartjeskaarten met 1, 2 en 3 hartjes.

Spelverloop

Elke spelronde verloopt in 3 spelfasen. Elke speler doorloopt deze fasen in volgorde van de klok. De jongste speler begint. De speler die aan de beurt is wordt de actieve speler genoemd.

1. Dobbelsteen gooien

Je gooit met de dobbelsteen en verplaatst jouw spelfiguur evenveel plaatsen als het aantal ogen op de dobbelsteen.

2. Opdracht uitvoeren

Je komt op een vakje met een bepaalde kleur. Pak het bovenste kaartje van de stapel kaartjes met dezelfde kleur op de achterzijde. Hierop staan 5 verschillende opdrachten. Doe de opdracht die overeenkomt met het aantal ogen dat je hebt gegooid met de dobbelsteen. Heb je 6 gegooid, dan mag je zelf kiezen welke opdracht je doet. De verschillende soorten opdrachten worden bij 'Uitleg opdrachten' toegelicht. Probeer jouw opdracht zo goed mogelijk te doen en vertel waarom je de opdracht op die manier hebt gedaan.

3. Hartjes uitdelen en verplaatsen

Nu mogen de andere spelers reageren: ben je het helemaal eens met de speler die de opdracht heeft uitgevoerd? Dan geef je de speler 3 hartjes door jouw hartjeskaartje met daarop 3 hartjes te laten zien. Zou jij het heel anders doen dan kun je één hartje laten zien. De speler die aan de beurt is mag zichzelf geen hartjes geven. Het hoogste aantal hartjes dat de speler heeft gekregen telt voor het aantal plaatsen dat zij haar spelfiguur nog een keer vooruit mag zetten. Dus is 3 hartjes het hoogste aantal dan mag de speler haar spelfiguur 3 plaatsen vooruitzetten.

Nu mag de volgende speler, links van de actieve speler, met fase 1 starten.

Uitleg opdrachten

Er zijn 5 verschillende soorten opdrachten:

1. **Weet jij het? (geel)**

Probeer de vraag zo goed mogelijk te beantwoorden en leg ook uit waarom je dit antwoord geeft. De andere spelers laten zien of ze het met het antwoord eens zijn door de hartjeskaartjes te laten zien. Daarna kijkt iemand in het antwoordboekje of het antwoord goed is.

2. **Wat vind jij? (rood)**

Probeer de vraag zo eerlijk mogelijk te beantwoorden. Leg ook uit waarom jij iets vindt zodat de andere spelers dit beter kunnen begrijpen. Bij deze opdracht kun je geen fout antwoord geven, je vertelt wat jij ervan vindt.

3. **Toneelspelen (oranje)**

Speel de situatie op het opdrachtkaartje na met je rechterbuurvrouw, soms ook met je linkerbuurvrouw en soms met de hele groep. Je moet proberen de opdracht zo goed mogelijk uit te voeren. De spelleider houdt een oogje in het zeil om te zorgen dat het niet te lang duurt.

4. **Praten (blauw)**

Probeer zo goed mogelijk je mening te geven, of op te komen voor jezelf. Leg ook uit waarom je iets vindt.

5. **Uitbeelden (groen)**

Probeer zo goed mogelijk uit te beelden wat op het opdrachtkaartje staat. Je mag je armen en voeten gebruiken, en nog meer als je wilt. Je mag alleen niet praten.

Einde van het spel

Als een speler op of voorbij het vakje 'Start' is gekomen, dan is het spel afgelopen. Deze speler heeft het spel gewonnen. De spelleider kan nu aandacht besteden aan wat er van het spel is geleerd en eventueel onderwerpen behandelen waar vragen over zijn.

Tijdslimiet

In het geval er vooraf een tijdslimiet is afgesproken dan kan het spel na bijvoorbeeld 45 of 90 minuten afgelopen zijn. De speler die op dat moment het verst is gekomen, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Girls' Choice

- Spelregels voor meisjes van 13 jaar en ouder -

Doel van het spel

Ontdek hoeveel jij en je vriendinnen weten over relaties en seksualiteit. Hoe goed kunnen jullie opkomen voor je eigen wensen en grenzen? Verzamel zoveel mogelijk hartjes. Dit kan door de verschillende opdrachten zo goed mogelijk uit te voeren en daarmee zo ver mogelijk op het spelbord te komen.

Uitleg spelmaterialen

Spelbord

Leg het spelbord op tafel met de zijde met daarop: 'Basisspel' naar beneden. Het ronde spelbord bevat een aantal ringen. In de buitenste ring zie je 5 verschillende kleuren. Bij deze kleuren horen opdrachtkaarten met eenzelfde kleur. De opdrachtkaarten gaan over 5 verschillende onderwerpen: Seks en relaties (geel), Weerbaarheid (rood), Veilig vrijen (oranje), Jongens (blauw) en Zwangerschap en moederschap (groen).

Opdrachtkaarten

Je hebt 101 opdrachtkaarten voor het Girls' Choice spel. Elke opdrachtkaart bevat 4 tot 5 verschillende opdrachten in de volgende volgorde: 1. rollenspel, 2. algemene vraag, 3. persoonlijke vraag, 4. verbale opdracht (vertellen) en 5. non-verbale oefening (zonder gebruik van woorden).

Hartjeskaarten

De kaarten met daarop 1, 2 of 3 hartjes, zijn de hartjeskaarten. Met deze kaarten kun je aangeven hoe je vindt dat de speler de opdracht heeft uitgevoerd.

Vorbereiding

Spelleider

De spelleider is normaal gesproken de begeleider van een groep, bijvoorbeeld een docent. De Spelleider zorgt ervoor dat iedereen de spelregels begrijpt en dat iedereen aan bod komt.

Spelopzet

Het spelbord wordt op tafel gelegd. Pak de opdrachtkaarten. Sorteert de 5 verschillende kleuren, schud deze apart. Leg ze vervolgens in gedekte stapeltjes rondom het bord bij de juiste kleur van het bord. Elke speler kiest een spelfiguur en zet deze op het vakje 'Start'. Elke speler krijgt 3 hartjeskaarten met 1 t/m 3 hartjes. De jongste speler begint.

Spelverloop

Elke spelronde verloopt in 3 spelfasen. Elke speler doorloopt de 3 fasen in volgorde van de klok. De speler die aan de beurt is, wordt de actieve speler genoemd.

1. Opdrachtkaart pakken

De actieve speler kijkt op welk gebied haar spelfiguur staat. Is dit bijvoorbeeld een geel gebied, dan pakt zij de bovenste kaart van het stapeltje gele opdrachtkaarten.

2. Dobbelsteen gooien, opdracht uitvoeren en motivatie

De actieve speler gooit nu met de dobbelsteen om te bepalen wat voor een soort opdracht zij moet doen. Voor de verschillende opdrachten op de opdrachtkaart staan verschillende aantallen ogen van de dobbelsteen. Gooit de speler bijvoorbeeld een 4, dan moet zij een verbale opdracht uitvoeren. Dit betekent dat je jouw mening moet geven over een bepaalde stelling, argumenten moet geven, of moet laten zien dat je voor jezelf kunt opkomen. Probeer de opdracht zo goed mogelijk uit te voeren. Leg uit waarom je voor een bepaalde oplossing of een antwoord hebt gekozen. Wordt er een 6 gegooid, dan mag de speler zelf kiezen welke opdracht zij doet.

3. Hartjes uitdelen en spelfiguur verplaatsen

Nadat de actieve speler de opdracht heeft uitgevoerd, mogen de andere spelers aangeven wat ze van de uitvoering van de opdracht vonden. Ze laten 1 van de 3 hartjeskaarten zien. Ben je het eens met wat de speler zegt, of zou je hetzelfde doen?

- 3 hartjes: de speler maakt goed duidelijk wat ze wil/ik ben het ermee eens.
- 2 hartjes: de speler maakt redelijk duidelijk wat ze wil/ik ben het er deels mee eens.
- 1 hartje: de speler maakt niet goed duidelijk wat ze wil/ ik ben het er niet mee eens.

Voorbeeld: Als je vindt dat een speler een groot risico neemt door geen voorbehoedsmiddel te gebruiken, kun je één hartje uitdelen.

Je kunt jezelf geen hartjes geven. De actieve speler verzet het spelfiguur met evenveel plaatsen als de hartjes die zij van de spelers heeft gekregen.

Nu mag de volgende speler, links van de actieve speler, met fase 1 starten.

Opdrachten Jongens

Als je een opdracht uitvoert in de categorie Jongens (blauw), is het de bedoeling dat je in de huid kruipt van een jongen. Wat zou je doen als je een jongen was?

Einde van het spel

Als een speler op of voorbij het vakje 'Start' is gekomen, is het spel afgelopen. Deze speler heeft het spel gewonnen. De begeleider kan nu aandacht besteden aan wat er van het spel is geleerd en eventueel onderwerpen behandelen waar vragen over zijn.

Tijdslimiet

In het geval er vooraf een tijdslimiet is afgesproken, kan het spel na bijvoorbeeld 45 of 90 minuten afgelopen zijn. De speler die op dat moment het verst gekomen is, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



SOAIDS

Rutgers

Colofon

Opdrachtgever: Rutgers

Spelontwerp: Hans van Tol

Inhoudelijke ontwikkeling: Rutgers

Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten

Sjoerd van der Vlugt